



XBOX 360®

LIVE

FARCRY 2



UBISOFT

! WARNUNG Lesen Sie das Xbox 360® Handbuch und die Handbücher zu sämtlichen Peripheriegeräten, bevor Sie dieses Spiel spielen, um wichtige Sicherheits- und Gesundheitsinformationen zu erhalten. Bewahren Sie alle Handbücher zur späteren Einsichtnahme auf. Um Ersatzhandbücher anzufordern, besuchen Sie die Website www.xbox.com/support, oder kontaktieren Sie den Kundensupport.

Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen

Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während des Ansehens von Videospielen hervorrufen kann. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern undTeenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm, verwenden Sie einen kleineren Bildschirm, spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer und vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie die Videospiele verwenden.

PEGI-Alterseinstufungen und Empfehlungen gelten nur für PEGI-Märkte

WAS IST DAS PEGI-SYSTEM?

Das Alterseinstufungssystem PEGI schützt Minderjährige vor Spielen, die nicht für ihre jeweilige Altersgruppe geeignet sind. BITTE BEACHTEN Sie, dass es sich nicht um eine Einstufung des Schwierigkeitsgrades des Spieles handelt. PEGI beinhaltet zwei Teile und ermöglicht Eltern und anderen Personen, die Spiele für Kinder kaufen möchten, eine sachkundige, dem Alter des Kindes entsprechende Auswahl zu treffen. Der erste Teil umfasst die Alterseinstufung:



Den zweiten Teil stellen Symbole dar, die auf den Inhalt des Spiels hinweisen. Im Einzelfall können für ein Spiel auch mehrere Symbole angegeben sein. Die Alterseinstufung des Spiels spiegelt wider, wie intensiv dieser Inhalt im Spiel umgesetzt wurde. Es werden folgende Symbole eingesetzt:



GEWALT



ORDINÄRE SPRACHE



ANGST



SEXUELLE INHALTE



DROGEN



DISKRIMINIERUNG



GLÜCKSSPIEL



pegionline.eu

Weitergehende Informationen finden Sie auf: <http://www.pegi.info> und pegionline.eu

INHALTSVERZEICHNIS

SICHERHEITSINFORMATIONEN	2
INHALTSVERZEICHNIS	3
Verbindung zu Xbox LIVE	4
Anschließen	4
Jugendschutz	4
Erfolge	4
Spielbefehle	5
Xbox 360®-Controller	5
HEADS-UP-DISPLAY (HUD)	6
EINFÜHRUNG	8
Die Story	8
Charaktere	8
„Der Schakal“	8
Reuben Oluwagembí	9
Addi Mbantuwe	9
Major Oliver Tambossa	9
Dr. Leon Gakumba	9
Prosper Kouassi	9
HAUPTMENÜ	10
DAS SPIEL SPIELEN	10
Erweiterte Bewegungen	10
Waffen und Ausrüstung	11
Fahrzeuge steuern	13
Missionen annehmen	13
Kameraden	16
Besondere örtlichekeiten	17
Planung und Vorgehensweise	18
Notizbuchmenü	20
MULTIPLAYER	22
MULTIPLAYER HEADS-UP-DISPLAY	23
MULTIPLAYER-SPIELMODI	25
Klassen	25
MULTIPLAYER-LOADOUT	27
Handbücher	27
BEKENNTMACHUNG	28
TECHNISCHER SUPPORT	29
GARANTIE	31

XBOX LIVE

Spielen Sie gegen wen Sie wollen, jederzeit und überall auf Xbox LIVE®. Erstellen Sie Ihr eigenes Spieler-Profil (Ihre Spielerkarte). Chatten Sie mit Freunden. Laden Sie Inhalte vom Xbox LIVE-Marktplatz herunter. Senden und empfangen Sie Sprach- und Video-Nachrichten. Gehen Sie online, und haben Sie Teil an der Spielerevolution.

Anschließen

Bevor Sie Xbox LIVE verwenden können, müssen Sie Ihre Xbox 360 an eine Hochgeschwindigkeits-Internetverbindung anschließen und den Xbox LIVE-Service abonnieren. Um weitere Informationen zum Anschluss an Xbox LIVE sowie über die Verfügbarkeit von Xbox LIVE in Ihrer Region zu erhalten, besuchen Sie die Website www.xbox.com/live/countries.

Jugendschutz

Mit diesen benutzerfreundlichen und flexibel einsetzbaren Tools können Eltern und Betreuer anhand der Altersfreigabe über die Spiele entscheiden, auf die junge Spieler zugreifen dürfen. Um weitere Informationen zu erhalten, besuchen Sie die Website www.xbox.com/familysettings.

Erfolge

Spielen Sie mit einem Spielerprofil, können Sie die Erfolge des Spiels freischalten. Folgende 48 Erfolge sind verfügbar:

- 33 Erfolge im Einzelspieler-Modus.
- 13 Erfolge im Multiplayer-Modus.

SPIELBEFEHLE

Xbox 360®-Controller

PIMÄRSTEUERUNG

FAHRZEUGSTEUERUNG



HEADS-UP-DISPLAY (HUD)



1- Gesundheitsanzeige und Injektionsspritzen

Die Gesundheitsanzeige ist in 5 Abschnitte unterteilt. Jeder der letzten 4 Abschnitte regeneriert sich von selbst, solange er nicht vollständig leer ist. Um diese Abschnitte zu füllen, müssen Sie Injektionsspritzen verwenden. Wenn Sie Injektionsspritzen zur Verfügung haben, werden sie über der Anzeige eingeblendet. Wenn Ihre Gesundheit auf weniger als ein Fünftel der Gesundheitsanzeige absinkt, muss eine längere Heilungsprozedur durchgeführt werden.

2- Waffenanzeige und Wurfobjekte

Die erste Zahl gibt die Munition in der aktuellen Waffe an, die zweite den Gesamtmunitionsvorrat für diese Waffe. Darüber werden Art und Anzahl der Waffen (Granaten/Molotow-Cocktails) angezeigt.

3- Situationsbedingtes Interaktionssymbol

Das Handabdruck-Symbol informiert Sie über mögliche Interaktionen mit Objekten der Spielwelt: Waffen, Fahrzeuge, Leitern, Munitionslager und einige NPCs.

4- Diamantenanzeige

Diese Anzeige erscheint, wenn Sie Diamanten erhalten oder entdecken. Die obere Zahl zeigt die Anzahl erhaltener Diamanten und die untere die Gesamtmenge mitgeführter Diamanten.

5- Telefonsymbol

Wenn Sie angerufen werden, erscheint dieses Symbol. Anschließend bleibt es zur Erinnerung auf dem Bildschirm.

6- Zielkreuz

(Für Einzelspieler optional, im Mehrspielermodus standardmäßig aktiviert) Das Kreuz zeigt an, wohin Sie zielen und schießen. Je größer das Kreuz, desto unpräziser der Schuss. Um die Präzision zu steigern, sollten Sie Kimme und Korn verwenden.

7. Malariatabletten-Symbol

Je nach Schwere der Krankheit können Sie unter Malariaanfällen leiden. Wenn Sie zum Zeitpunkt des Anfalls Malariatabletten mitführen, werden Sie von dem auf dem HUD erscheinenden Symbol daran erinnert.

EINFÜHRUNG

Die Story

Die Regierung ist vor Monaten zusammengebrochen. Der Feuersturm des Bürgerkriegs, angetrieben durch leere Versprechungen von Reichtum durch Diamanten und ebenso leere Ideologien, hat überall im Land verbrannte Erde hinterlassen. Durch ihre eigene Gier und den Bankrott ihrer Auftraggeber gestrandet, versuchen hunderte von ausländischen Söldnern, aus dem Unglück wenigstens noch einen kleinen Profit herauszuschlagen. Einheimische Kämpfer, durch die hastige Abreise ihrer Kommandeure führerlos geworden, übernehmen mit Waffengewalt neue Gebiete von Nachbarn und Farmern.

Aus diesem Chaos haben sich zwei zentrale Fraktionen erhoben: Die Vereinigte Front für Befreiung und Arbeit (United Front for Liberation and Labour - UFLL) und die Allianz für den Widerstand des Volkes (Alliance for Popular Resistance - APR). Unterstützt von zahlreichen Straßenkämpfern, ohne Rechtsanspruch und beraten von verzweifelten und durchtriebenen Söldnern, haben sich diese Milizen in den letzten Monaten fortwährend bekriegt. Die Zivilisten, denen die Flucht zu Beginn der Unruhen nicht gelungen ist, verbringen ihre Tage voller Angst in Verstecken und hoffen auf eine Möglichkeit, das Land verlassen zu können. Bisher durch ein Waffeneinfuhrverbot der Afrikanischen Union eingeschränkt, verfügen die Fraktionen plötzlich über Waffen und Munition in großen Mengen. Beliefert werden beide Seiten durch eine regelrechte Legende des illegalen Waffenhandels, eine mysteriöse Figur, die nur als „Der Schakal“ bekannt ist.

Ihr Auftrag ist simpel. Spüren Sie den Schakal auf und schalten Sie ihn aus!

Charaktere

„Der Schakal“



Richtiger Name unbekannt. Ihre Zielperson ist ein Waffenhändler, geboren in den USA, gegen den zahlreiche internationale Haftbefehle vorliegen. Die Anklagen reichen von Piraterie bis zur Verletzung von UN-Waffeneinfuhrverbots. „Der Schakal“ hält die Behörden seit Jahren zum Narren und ist für alle Käufer von gebrauchtem militärischem Gerät so etwas wie eine Legende geworden.

Reuben Oluwagemb

Ein Journalist, der aus seinem Heimatland Nigeria verbannt wurde und jetzt als Kriegsberichterstatter für eine große britische Nachrichtenagentur arbeitet. Von deren Büro in Johannesburg aus hat Oluwagemb in den letzten fünf Jahren über jede größere Auseinandersetzung auf dem afrikanischen Kontinent berichtet. Bei seinen Reportagen über den Bürgerkrieg hörte er Gerüchte, dass der Schakal darin verwickelt sei.

Addi Mbantuwe



Der rücksichtslose Anführer der verbotenen „Authentizitäts-Partei“ hat sich zum Leiter der UFLL aufgeschwungen. Er hat Soldaten, Rebellen und Söldner der aufgelösten Bastion UK um sich geschart und leitet, nun von einem Social Club in Port Selao aus, eine locker strukturierte Fraktion.

Major Oliver Tambossa



Tambossa, der frühere Stabschef der Armee, hat die Überreste der militärischen Struktur um sich versammelt und sorgt durch Schläger in Uniform für Disziplin. Unter seiner Führung wurde die APR zu einer relevanten Größe, die auch vormals entlassene ausländische Firmen wieder anzieht. Er residiert in den Büros der Tageszeitung „The Standard“.

Dr. Leon Gakumba



Dr. Gakumba ist Mbantuwas Repräsentant im Distrikt Leboa-Sako. Schon bevor er sich der UFLL angeschlossen hat, war er ein bekannter politischer Demagoge.

Prosper Kouassi



Schon bevor die Anarchie das Land beherrschte, erkannte Tambossa in diesem ehrgeizigen jungen Bandenführer einen möglichen Verbündeten. Trotz seines großspurigen Auftrittens nimmt Prosper seine Rolle in der APR sehr ernst.

HAUPTMENÜ

Story-Modus - Hier können Sie eine neue Einzelspieler-Story beginnen oder bei einem gespeicherten Spielstand weitermachen.

Multiplayer - Einen Server suchen oder erstellen, um über LAN oder Internet via Xbox LIVE-Abonnement gegen andere Spieler anzutreten.

LAN: Erstelle einen Server, um über das Netzwerk gegen andere Spieler anzutreten.

Karten-Community: Benutze den Spielinternen Karteneditor, um Karten zu erstellen, hochzuladen und von Benutzern erstellte MultiplayerKarten zu bewerten.

Optionen - Spiel, Grafik und Sound nach Ihren Wünschen einstellen.

Mitwirkende - Die Menschen, die das Spiel gemacht haben.

Zusätzlicher Inhalt: Lade exklusive Inhalte von Ubisoft oder Ubisoft-Partnern herunter.

DAS SPIEL SPIELEN

Erweiterte Bewegungen

Rennen

Um Kämpfe in Far Cry® 2 zu gewinnen, sind Deckung und Ausweichen ebenso wichtig wie Zielen und Schießen. Wenn die Luft sehr bleihaltig ist, kann es lebensrettend sein, schnell über offenes Gelände zu kommen. Soweit es Ihre Ausdauer zulässt, können Sie kurze Sprints einlegen. Klicken Sie dazu **B** in der Vorwärtsbewegung.

Rutschen

Es ist von Vorteil, nach dem Rennen so wenig Angriffsfläche wie möglich zu bieten. In Deckung zu rutschen, ist mehr als ein cooler Move. Drücken Sie während eines Sprints **B**, um das Rutschen auszulösen.

Leitern

Beim Benutzen einer Leiter brauchen Sie beide Hände, deshalb verstauen Sie während des Kletterns Ihre aktuelle Waffe. Nähern Sie sich der Leiter an einem der beiden Enden und drücken Sie **Y**, um zu klettern. Mit **A** geht es nach oben, mit **B** nach unten.

Schwimmen

Sie können schwimmen - auch in schlammigem Flusswasser -, sobald das Wasser tiefer als hüfthoch ist. Dabei müssen Sie allerdings Ihre aktuelle Waffe verstauen. Wie lange Sie unter Wasser die Luft anhalten können, hängt von Ihrer Ausdauer ab. Beim Schwimmen können Sie mit **Y** ganz normal manövriieren.

Zeit vorspulen

In den Unterschlüpfen gibt es Feldbetten, auf denen Sie sich in Sicherheit ausruhen und ihr aktuelles Spiel abspeichern können. Wenn Sie ein Feldbett benutzen, können Sie Ihre Uhr einstellen, um zu einer bestimmten Zeit aufzuwachen (das ist praktisch, wenn Sie etwa eine Mission in der Nacht erledigen möchten). Nähern Sie sich dem Feldbett und drücken Sie **Y**, um die Uhr anzulegen. Mit **B** können Sie die Weckzeit einstellen. Zur Bestätigung drücken Sie **A** oder ziehen.

Waffen und Ausrüstung

Waffenkategorien

Sie können bis zu vier Waffen gleichzeitig tragen, eine von jeder Waffenkategorie. Wenn Sie eine neue Waffe aufheben, ersetzt sie die Waffe derselben Kategorie (oder füllt den leeren Slot der entsprechenden Kategorie).

Nahkampf

Wenn Sie sonst auch nichts haben, Ihre Machete ist immer dabei. Mit dieser Vielzweckklinge können Sie sich durch dichte Vegetation schlagen oder auch geräuschlos Feinde erledigen. Drücken Sie **Y**, um sie zu zücken.

Primär

Diese Kategorie umfasst alle Gewehre, Schrotflinten, Scharfschützengewehre sowie einige zweihändige automatische Waffen. Drücken Sie **Y**, um sie auszuwählen.

Sekundär

Diese Kategorie enthält alle Pistolen und Maschinenpistolen sowie einige einhändige automatische Waffen und improvisierte Bomben. Drücken Sie **(C)**, um sie auszuwählen.

Spezial

Diese Kategorie umfasst alle schweren Waffen (MG, Raketenwerfer) und Waffen, die Treibstoff oder Reagenzien benötigen. Drücken Sie **(S)**, um sie auszuwählen.

Verlässlichkeit und Ladehemmung

Jede Waffe unterliegt in der Spielwelt unterschiedlich starken Verschleißerscheinungen. Den Zustand einer angelegten Waffe erkennen Sie an ihrem Aussehen. Wenn Sie Rost und Korrosion sehen, ist Vorsicht geboten! Solche Waffen haben öfter eine Ladehemmung. Sie können eine Ladehemmung beseitigen, indem sie mehrfach **(X)** drücken, die Taste zum Nachladen.

Waffenwechsel

Sie können eine Waffe in Ihrem Inventar ersetzen, indem Sie irgendwo in der Spielwelt eine Waffe der gleichen Kategorie aufheben. Nähern Sie sich der Waffe und begutachten Sie sie. Drücken Sie **(Y)**, während die Waffenwechsel-Symbole angezeigt werden. Sie legen damit automatisch die entsprechende Waffe aus Ihrem Inventar ab.

Wurfwaffe wechseln

Sie können zwei Arten von Waffen werfen: Splittergranaten und Molotow-Cocktails. Sie können jederzeit zwischen Ihren verfügbaren Vorräten wechseln, indem Sie **(R)** klicken.

Schwere Waffen benutzen

Schwere Waffen sind normalerweise fest montiert, entweder in Sandsäcken geschützte Stellungen oder auf Fahrzeugen wie Trucks oder Booten. Um eine schwere Waffe zu benutzen, nähern Sie sich der Position des Schützen und drücken Sie **(Y)**, um die Position einzunehmen oder zu verlassen.

Fahrzeuge steuern

Alle Fahrzeuge, ob Trucks, Boote oder Hängegleiter, haben dieselbe Steuerung. Um in ein Fahrzeug einzusteigen, nähern Sie sich dem Fahrersitz und drücken Sie **(Y)**. Die Beschleunigung nach vorne/hinten kontrollieren Sie mit **(L)** und **(R)**. Gesteuert wird das Fahrzeug mit **(L1)**.

Aussteigen

Während das Fahrzeug in Bewegung ist, können Sie es verlassen und sich abrollen, indem Sie **(Y)** drücken.

Fahrzeugreparatur

Fahrzeuge können in der Spielwelt durch starke Beanspruchung oder Waffenbeschuss Schaden nehmen. Der Motor eines beschädigten Fahrzeugs produziert grauen Rauch und die Leistung lässt nach. Um ein beschädigtes Fahrzeug zu reparieren, nähern Sie sich dem Motor, wenn das Fahrzeug steht, und drücken Sie **(Y)**.

Fahrzeug aufstellen

Im Gelände kann es immer mal passieren, dass sich Ihr Fahrzeug überschlägt. Sie können es nach dem Aussteigen wieder aufrichten, wenn Sie direkt daneben **(Y)** drücken.

Missionen annehmen

Sobald Sie sich einmal mit der Landschaft und den Einwohnern ein wenig vertraut gemacht haben, können Sie für verschiedene Auftraggeber zahlreiche Aufgaben erledigen. Bei diesen Missionen müssen Sie ein oder mehrere Ziele verschiedener Art erreichen. Eine Mission zu erhalten, kann sehr einfach sein - es ruft Sie jemand an - aber auch kompliziert und gefährlich, etwa bei einem persönlichen Gespräch mit einem Warlord und seinem Lieutenant.

Missionstypen

Story-Missionen

Einige Missionen ergeben sich von selbst aus dem Spielablauf. Sie können alles Mögliche umfassen und haben manchmal Auswirkungen auf spätere Missionen. Wer diese Missionen anbietet und wie das Ziel aussieht, kann je nach Ihrem bisherigen Verhalten im Spiel unterschiedlich sein.

Fraktionsmissionen

Diese Missionen erhalten Sie von Warlords und anderen Führungspersonen der Fraktionen. Sie gehören zu den schwierigsten und gefährlichsten Missionen, die Sie annehmen können. Sie erhalten dafür vorher Diamanten und nach Abschluss steigt Ihr Ruf als berüchtigter Kämpfer. Wenn Sie einen Kameraden haben, schlägt er zusätzliche Ziele und Variationen der Mission vor, was die Belohnung erhöht - das Risiko allerdings auch.

Untergrundmissionen

Wie mächtig Sie auch werden, letztlich sind Sie immer von der Stärke Ihrer Malaria-Symptome abhängig. Um diese Symptome zu bekämpfen, benötigen Sie Medikamente und die bekommen Sie nur von Zivilisten, die wiederum von Untergrundzellen beschützt werden. Wenn Sie den Untergrund unterstützen, sichern Sie damit Ihre Versorgung mit Medikamenten.

Nebenaufgaben der Kameraden

Die Kameraden, die Sie während des Spiels kennenlernen, bitten Sie hin und wieder um Hilfe bei einer persönlichen Angelegenheit. Diese Jobs sind vielfältig. Sie erhöhen Ihren Ruf und stärken die Verbindung mit den Kameraden.

Konvoimissionen

Während des Spiels ist es wichtig, dass Sie sich mit den Inhabern der Waffengeschäfte gutstellen, um Ihr privates Arsenal zu vergrößern. Wenn ein Händler Schwierigkeiten mit der Konkurrenz hat, bittet er Sie darum, einen Waffenkonvoi eines Rivalen abzufangen, um seinen Lagervorrat zu sichern. Danach wird neue Ware freigeschaltet.

Attentate

Außenstehende Parteien sind an den Vorgängen im Land interessiert und freuen sich, wenn Sie für sie Ziele beseitigen, die ihren Interessen im Weg stehen. Sammeln Sie Informationen über die Ziele und schalten Sie sie aus - Sie werden dafür in Diamanten bezahlt.

Orte, wo Sie Missionen annehmen können

Fraktionshauptquartiere

Wegen der Waffenruhe in den großen Städten haben dort sowohl UFL als auch APR ihre Hauptquartiere eingerichtet. Hier treffen Sie die Führungsriege der Fraktionen, die Ihnen dann Missionen anbieten. Wegen der strengen Sicherheitsmaßnahmen im engen Umfeld der Warlords und ihrer Lieutenants müssen Sie sich vor dem Betreten an der Tür nach Waffen durchsuchen lassen.

Bars für Ausländer

In beiden Distrikten des Landes gibt es Bars, die hauptsächlich von Ausländern wie Ihnen besucht werden. Hier können sich Auftraggeber, die nicht zu einer der Fraktionen gehören, ausruhen und Kriegsgeschichten austauschen. Wenn Sie neue Kameraden kennenlernen, werden diese regelmäßig in der örtlichen Bar auftauchen. Die Kameraden werden Ihnen auch Nebenaufgaben anbieten. Und hin und wieder treffen Sie dort Reuben, der gerade neuen Spuren nachgeht.

Die Kirche in Pala / Die Klinik in Port Selao

Beide Distrikte des Landes haben Zufluchtsorte, in denen die Anführer des Untergrunds anzutreffen sind. Wenn Sie Medikamente brauchen und in die Kirche (im Norden) oder die Klinik (im Süden) gehen, bekommen Sie dort Hinweise, wo sich die nächste Gruppe von Zivilisten in Not befindet.

Kameraden

Sie sind nicht der einzige Unabhängige, der für beide Fraktionen arbeitet. Während Ihrer Zeit im Land werden Sie auf einige Söldner treffen, die sowohl für die UFL als auch für die APR Aufträge ausführen. Diese Männer und Frauen sind Veteranen von so ziemlich jedem schmutzigen, kleinen Krieg der letzten 20 Jahre. Wie Sie können sie es sich nicht leisten, allzu vertrauselig zu sein, aber sie wissen auch, dass sie allein keine Chance haben.

Kameraden freischalten

Viele der Kameraden, die Sie treffen, stecken irgendwie in der Klemme. Sie daraus zu retten, ist der erste Schritt, ihr Vertrauen zu gewinnen. Es kann sein, dass eine der Fraktionen Sie bittet, einen Kameraden zu befreien, der von der anderen Seite als Geisel festgehalten wird. Oder Sie stoßen beim Erkunden des Landes auf einen neuen Kameraden in Not. Wenn Sie einen Kameraden retten, wird er Ihren persönlichen Kontakten hinzugefügt.

Kameradenbewertung

Jeder neue Kamerad hat eine eigene Bewertung der Geschichte, die Sie verbindet, und die die Qualität Ihrer Beziehung widerspiegelt. Diese Bewertung erhöht sich jedes Mal, wenn der Kamerad aktiv am Spiel beteiligt ist, entweder weil er Ihnen hilft oder Sie ihm helfen. Je höher die Bewertung ist, desto mehr Interaktionsmöglichkeiten haben Sie mit diesem Kameraden und desto wahrscheinlicher wird es auch, dass er Teil der Story wird.

Unterstützung durch Kameraden

Wenn die Bewertung durch einen Kameraden hoch genug ist, wird er sich freiwillig dazu bereit erklären, Sie im Einsatz zu unterstützen. Er taucht dann in freigeschalteten Unterschlüpfen auf, wo Sie sein Unterstützungsangebot annehmen können. Diese Unterstützung erfolgt in Form von Rettungsmaßnahmen, wenn Sie im Kampf oder bei einem Unfall Ihre Verletzungen erliegen. Beachten Sie aber, dass ein Kamerad dabei sein eigenes Leben aufs Spiel setzt. Er kann sich verteidigen, aber wenn er getötet wird, ist er endgültig aus dem Spiel.

Fraktionsmissionen mit Kameraden erweitern

Der Kamerad mit der höchsten Bewertung wird Sie routinemäßig anrufen, wenn Sie eine Mission von einer der Fraktionen angenommen haben. Wenn Sie ihn in dem angegebenen Unterschlupf treffen, verrät er Ihnen seinen Plan, der den Umfang der ursprünglichen Mission erweitert, dem Ziel weitaus mehr schadet und Ihren Ruf stärker ansteigen lässt. Der Strategie des Kameraden zu folgen, birgt aber auch Risiken. Er begibt sich dabei in Gefahr und ist darauf angewiesen, dass Sie ihm zu Hilfe eilen. Schaffen Sie das nicht, kostet es ihn womöglich das Leben.

Kameradenstatus

Sie können den Status ihrer besten Kameraden im Ziel-Bildschirm des Pause-Menüs jederzeit einsehen. Weitere Informationen über sämtliche Kameraden - lebend und im Einsatz gefallen - finden Sie im Abschnitt „Kameraden“ des Notizbuchs.

Besondere örtlichkeiten

Wenn Sie die versteckten Ecken und abgelegenen Gebiete des Landes erkunden, werden Sie bald auf einige besondere örtlichkeiten mit wertvollen Spezialeigenschaften stoßen.

Unterschlupf

Hierbei handelt es sich um private Wohnhäuser, die von den Milizen requiriert wurden und nun als Quartiere dienen. Man kann sie verteidigen, was sie für Sie und Ihre Kameraden nützlich macht. Sie können neue Unterschlüpfen in Besitz nehmen, indem Sie die dort stationierten Fraktionssoldaten ausschalten. Nach dem Freischalten können Sie in einem Unterschlupf die Zeit vor spulen und den Spielstand abspeichern. Als Belohnung für Ihre Hilfe versorgen die Kameraden die Unterschlüpfen mit Ware und medizinischer Ausrüstung.

Waffenladen

Der örtliche Waffenhändler hat mit wahrer Unternehmergeist verlassene Geschäfte und Lagerhallen übernommen und seiner stetig wachsenden Kette von Waffenläden hinzugefügt. Für eine bescheidene Gebühr (in Diamanten) können Sie über den PC des Waffenladens ganz regulär alle verfügbaren Waffen bestellen.

Untergrundladen

Einige Ladenbesitzer des Landes möchten ihre Geschäfte unbedingt geöffnet halten. Sie sind Anführer von Zellen eines Netzwerks, das so viele enteignete Bürger wie möglich retten möchte. Sie können sich zwar keine Söldner leisten, bieten Ihnen aber für Ihre Unterstützung etwas ebenso Wertvolles wie Diamanten an: Malariatabletten.

Bushaltestellen

Regionale Bushaltestellen dienen als Knotenpunkte zum schnellen Reisen, wodurch Sie außerdem gefährliche Fahrten über Land vermeiden. Durch Interaktion mit der Karte an einer Bushaltestelle können Sie den Zielpunkt auswählen.

Checkpoints und Wachposten

Auch außerhalb der Fraktionszentralen sind die Milizen durchaus präsent. Sie patrouillieren mit ihren Trucks auf den Straßen, errichten Straßensperren und bauen Garnisonen in verlassenen Dörfern entlang der Hauptverkehrsstraßen auf. Diese verstärkten Stellungen können gefährlich sein, aber durch routinemäßige Überfälle können Sie sich dort mit wertvollen Ressourcen versorgen, von Munition über Erste Hilfe bis hin zu Fahrzeugen.

Planung und Vorgehensweise

Far Cry® 2 liefert Ihnen 50 Quadratkilometer offenes Gelände. Sie können es erkunden, sich darin frei bewegen und Ihre Feinde bekämpfen. Einige Hilfsmittel sorgen dafür, dass Sie das auch richtig ausnutzen können.



18

Die Karte

Ihre Karte des Landes hat bis zu drei Detailstufen. Um Ihre Karte und den Kompass aufzurufen, drücken Sie **BACK**. Sie können sich bei geöffneter Karte normal bewegen und orientieren. Drücken Sie **X**, um zwischen der 3x3 Km Landkarte und der 1x1 Km Gebietskarte zu wechseln.

Das Fernrohr

Bei geöffneter Karte können Sie zur Beobachtung aus größerer Entfernung auch das Fernrohr einsetzen. Drücken und halten Sie **L1**, um durch das Fernrohr zu schauen.

Aufklärung

Wenn Sie sich einer wichtigen Ortschaft nähern, wird die Detailansicht der Karte verfügbar. Damit und mit dem Fernrohr können Sie das Zielgebiet nach taktischen Informationen absuchen. Drücken und halten Sie **L1**, um durch das Fernrohr zu schauen. Wenn Sie die Ortschaft absuchen, ändert der Ring im Sucher die Farbe von Rot zu Grün, sobald Sie ihn über ein Objekt von Interesse bewegen. Wenn grüne Pfeile angezeigt werden, drücken Sie **RT**, um Informationen über das Objekt zu speichern. Lassen Sie **L1** los, um zur Detailansicht der Karte zurückzukehren. Die zuvor gespeicherten Informationen werden nun als Symbole auf der Karte angezeigt.

Karte lesen

Ihre Karte wird ständig durch neue Symbole aktualisiert: Wenn Sie Missionsziele erhalten oder erfüllen, neue Ortschaften durch Erkundung freischalten und mit Ihrem Fernrohr Ortschaften aufklären.



19

KARTENLEGENDE	
MISSIONSZIEL	
MISSIONSZIEL D. KAMERADEN	
MISSIONSZIEL D. UNTERGRUNDS	
UNTERSCHLUFP	
HANDYSIGNALANTENNE	
WAFFENLADEN	
BUSHALTESTELLE	
UNTERGRUND-HQ	
UFLL-HQ	
APR-HQ	
MIKES BAR	
ERHALTENE DIAMATEN	
SCHARFSCHÜTZENSTELLUNG	
MONTIERTE WAFFE	
FAHRZEUG	
VERFÜGBARE MISSION	
STADT	
WACHPOSTEN	
MUNITIONSLAGER	
SPRENGSTOFFLAGER	
TREIBSTOFFLAGER	
GESUNDHEITSVERSORGUNG	

Tag und Nacht

Die Umweltbedingungen beeinflussen spürbar sowohl Ihre Möglichkeiten, die Umgebung zu beobachten, als auch die Fähigkeit Ihrer Feinde, Sie zu entdecken, wenn Sie sich nähern.

Notizbuchmenü

Sie können das Spiel jederzeit pausieren. Drücken Sie dazu . Dadurch wird das Notizbuchmenü aufgerufen. Sie finden darin Informationen über Ihre aktuellen Missionsziele, den Status Ihrer Kameraden, Verbesserungen und Ihr Inventar.

Ziele und Missionsdetails

Das ist der Standardbildschirm beim Pausieren des Spiels. Er zeigt die derzeit verfügbaren Ziele Ihrer aktiven Mission sowie den Status Ihrer Kameraden mit der höchsten Bewertung an.

Schakal-Tonbänder

Beim Erkunden der Spielwelt können Sie auf verlorene

Tonbänder stoßen, die Reuben ursprünglich bei seinen Interviews mit dem „Schakal“ aufgenommen hat. Jedes gefundene Tonband wird in den Schakal-Akten abgelegt. In diesem Abschnitt des Notizbuchs können Sie sich jedes der gefundenen Tonbänder anhören.

Kameraden

Die Entwicklung der Verbindung zu Ihren Kameraden wird in diesem Abschnitt automatisch aktualisiert. Steigt die Bewertung, rückt der entsprechende Kamerad in der Liste nach oben. Wenn ein Kamerad im Kampf fällt oder zurückgelassen wird, färbt sich sein Eintrag grau und wird mit vermisst oder getötet markiert.

Verbesserungen

Hier werden die verfügbaren Verbesserungen für Waffen, Fahrzeuge und Ausrüstung aufgelistet.

Statistik

Diese Seite erstellt und führt automatisch eine detaillierte Statistik über Ihre Leistungen im Spiel.

Tagebuch

In diesem Abschnitt werden Ihr Fortschritt aufgezeichnet und wichtige Ereignisse in der Spiel-Geschichte aufgezeichnet. Wenn Sie berücksichtigt werden und Ihre Malaria sich verschlimmert, finden Sie auf der Ruf/Krankheitseite Anmerkungen zu Ihrem derzeitigen Status. Sie können auch nachsehen, mit welchen Reaktionen Sie zu rechnen haben, wenn Sie auf andere Charaktere treffen.

Optionen

Hier können Sie Ihre Einstellungen für Spiel, Grafik, Steuerung und Sound vornehmen/verändern.

Spiel laden

Gespeicherten Spielstand laden.

Speichern

Speichern Sie Ihre aktuellen Fortschritte.

Beenden

Far Cry® 2 schließen.

MULTIPLAYER

Far Cry® 2 unterstützt Multiplayer-Spiele für bis zu 16 Spieler über Xbox LIVE oder System Link.

Wählen Sie im Hauptmenü Multiplayer, um ein Multiplayer-Spiel zu starten.

Far Cry® 2 unterstützt zwei Spielformate:

- XBOX LIVE: Spielen Sie online auf Xbox LIVE
- SYSTEM LINK: Verbinden Sie mehrere Xbox 360 Konsolen zu einem lokalen Netzwerk.

XBOX LIVE

Anmeldung bei Xbox LIVE

Drücken Sie die Xbox Guide-Taste, um sich mit Ihrem Spielerprofil bei Xbox-LIVE anzumelden. Sobald Sie sich angemeldet haben, sind Sie bereit für Far Cry® 2 Multiplayer.

SPIELE

Bei Far Cry® 2 Multiplayer können Sie zwischen Ranglisten-Spielen und Benutzerdefiniertem Spiel wählen:

- **Ranglisten-Spiele:** Nutzen Sie das TrueSkill™ Ranglisten-System, um Spieler auf Ihrem Niveau zu finden. Siege und Niederlagen beeinflussen den Rang des Spielers im TrueSkill™-Ranking. Ranglisten-Spiele unterstützen nur die offiziellen Ubisoft Far Cry® 2-Karten.
- **Benutzerdefinierte Spiele:** Hier können Sie die Parameter des gesuchten Spiels genau bestimmen. Benutzerdefinierte Spiele haben keinen Einfluss auf das TrueSkill™ Ranglisten-System und unterstützen sowohl die offiziellen Ubisoft Far Cry® 2 Multiplayer-Karten, wie auch Karten, die mit dem Far Cry® 2 -Karteneditor erstellt wurden.

Spiel erstellen

Wenn Sie ein Spiel erstellen, können Sie verschiedene Einstellungen vornehmen. Sie können die Karte wählen, die Dauer des Spiels, die Bestrafung von Teamkills usw. bestimmen.

Schnelles Spiel

Treten Sie schnell einem verfügbaren Spiel der zuletzt ausgewählten Spielersuche bei. Allerdings können Sie keine spezifischen Details des Spieltyps auswählen.

Benutzerdefiniertem Spiel beitreten

Durchsuchen Sie die Liste der verfügbaren Spiele anhand verschiedener Einstellungen.

MULTIPLAYER HEADS-UP-DISPLAY



1 - Gesundheitsanzeige

Die Gesundheitsanzeige ist in 5 Abschnitte unterteilt. Die ersten 4 Abschnitte regenerieren sich von selbst, solange sie nicht vollständig leer sind. Der fünfte Abschnitt steht für eine lebensgefährliche Wunde. Sie werden langsam verbluten, wenn Sie sich nicht selbst heilen. Selbstheilung kann jederzeit außerhalb eines Fahrzeugs durchgeführt werden und füllt die Gesundheitsanzeige vollständig auf.

2 - Waffenanzeige und Wurfobjekte

Die erste Zahl gibt die Munition in der derzeit angelegten Waffe an, die zweite den Gesamtmunitionsvorrat für diese Waffe. Über der Munitionsanzeige wird der Typ und die Menge der Wurfwaffen angezeigt.

3 - Situationsbedingtes Interaktionssymbol

Hier werden Sie über mögliche Interaktionen mit Objekten der Spielwelt informiert: Fahrzeuge, Leitern, Munitionslager, Teamheilung. Alles, womit Sie interagieren können, wird hier angezeigt.

4 - Punktestandsanzeige

Das Logo Ihrer Fraktion ist immer größer als das des Feindes.

- Beim Deathmatch werden die vier Spieler mit dem höchsten Punktestand angezeigt.
- Beim Team-Deathmatch werden der Punktestand Ihres Teams und der des Feindes angezeigt.
- Beim Aufstand wird der Kontrollpunkt-Status der Karte angezeigt.
- Bei Capture-the-Diamond wird der Status des Diamanten beider Teams angezeigt.

5 - Namensanzeige

Die Namen Ihrer Kameraden erscheinen in Grün, die der Feinde in Rot.

6 - Informationsfeld

Das Informationsfeld dient zur Erleichterung der Übersicht über Ereignisse im Spiel und den Status des Spiels. Das Feld erscheint beispielsweise, wenn jemand einen Rang aufsteigt, ein Waffenhandbuch freigeschaltet wird, ein Diamant gestohlen oder ein Kontrollpunkt eingenommen wird.

MULTIPLAYER-SPIELMODI

Treten Sie alleine oder in Teams bei vier verschiedenen Spielmodi mit zahlreichen individuellen Einstellungsmöglichkeiten gegeneinander an.

- **Deathmatch:** Hier heißt es jeder gegen jeden. Es gewinnt der Söldner, der als Erster einen bestimmten Punktestand erreicht. Sehen Sie sich häufig um und schalten Sie jeden aus, der Ihnen im Weg ist!
- **Team-Deathmatch:** Es gewinnt das Team, das als Erstes einen bestimmten Punktestand erreicht. Zusammenarbeit ist der Schlüssel zum Erfolg - beleben Sie Ihre Teamkameraden wieder, um dem Feind einen Punkt abzuziehen!
- **Capture the Diamond:** Jedes Team hat einen Diamantenvorrat in einem Aktenkoffer in seiner Basis. Überfallen Sie die feindliche Basis, nehmen Sie den Aktenkoffer an sich und bringen Sie ihn in Ihre Basis, um einen Punkt zu machen.
- **Aufstand:** Zwei Teams kämpfen darum, Punkte auf der Karte einzunehmen und zu halten. Der Captain ist das einzige Mitglied seines Teams, das mit den Kontrollpunkten interagieren kann. Erst wenn ein Team alle Punkte kontrolliert, kann es den gegnerischen Captain ausschalten und damit das Spiel gewinnen.

Klassen

Far Cry® 2 verfügt im Multiplayer-Spiel über ein Klassensystem. Jede Klasse verfügt über spezielle Waffen und eigene Kampfstrategien.

Kommando

Kommandokräfte gehören zu einer Allzweckklasse mit Sturmwaffen von mittlerer Reichweite und Granaten. Diese Klasse ist ideal für Gefechts- und Bewegungstaktiken sowie für den Angriff auf befestigte Positionen.

Waffen: G3-KA4-Sturmgewehr, AK-47-Sturmgewehr, FAL-Fallschirmjäger-Sturmgewehr, Star .45-Pistole, M-79-Granatwerfer, Molotov-Cocktails.

Scharfschütze

Der Scharfschütze ist ein Spezialist für große Entferungen. Er ist mit Präzisionswaffen von hoher Durchschlagskraft ausgerüstet. Stärkere Waffen sind ideal geeignet für den Einsatz gegen menschliche und materielle Ziele.

Waffen: M1903-Repetiergewehr, Dragunov SVD halbautomatisches Scharfschützengewehr, AS50-Hochleistungsgewehr, Makarov-Pistole, Leuchtpistole, M-67-Granaten.

Guerrilla

Die Guerrilla-Klasse ist auf Nahkampftaktiken und Hinterhalte spezialisiert. Durch Waffen von kurzer Reichweite und improvisierte Waffen sind sie äußerst flexibel und absolut tödlich.

Waffen: Homeland 37-Schrotgewehr mit verändertem Choke, SPAS-12 halbautomatisches Schrotgewehr, USAS-12 Vollautomatisches Schrotgewehr, MAC-10-Maschinengewehr, IEDs, Molotow-Cocktails.

Rebell

Der Rebell benutzt die gefährlichsten Waffen auf dem Schlachtfeld und versetzt damit seine Gegner in Angst und Schrecken. Ein Vielzahl von Brand- und Explosivwaffen machen diese Klasse ideal für die Einschüchterung und Unterdrückung des Gegners.

Waffen: RPG-7-Granatwerfer, RPG-7-Granatwerfer, MGL-140 „Hammer“ halbautomatischer Granatwerfer, Makarov-Pistole, Uzi-Maschinengewehr, M-67-Granaten.

Richtschütze

Der Richtschütze ist Spezialist für schwere Waffen und eignet sich besonders für Teamunterstützung und Verteidigungsaufgaben. In der Bewegung sind schwere Maschinengewehre ungeeignet, aber wenn sie von einer festen Position aus eingesetzt werden, wirken sie gegenüber Menschen und Material absolut vernichtend.

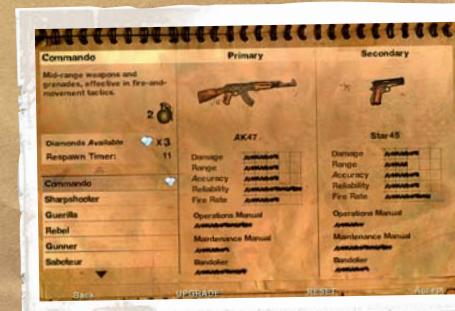
Waffen: PKM-Allzweckmaschinengewehr, Carl G-Panzerfaust, M-249 SAN schweres Maschinengewehr, American Eagle großkalibrige Pistole, MAC-10-Maschinengewehr, M67-Granate.

Saboteur

Der Saboteur ist für verdeckte Operationen und das Ansetzen von Revolten ausgerüstet. Schallgedämpfte Waffen und andere tödliche Kniffe eignen ihn besonders dazu, feindliche Pläne zu durchkreuzen und wertvolle Ziele auszuschalten.

Waffen: Luftgewehr mit Neurotoxin-Bolzen, schallgedämpfte MP-5-Maschinengewehr, AR-16-Sturmgewehr mit Grünpunktzieloptik, schallgedämpfte Makarov GP9, IEDs, Molotow-Cocktails.

MULTIPLAYER-LOADOUT

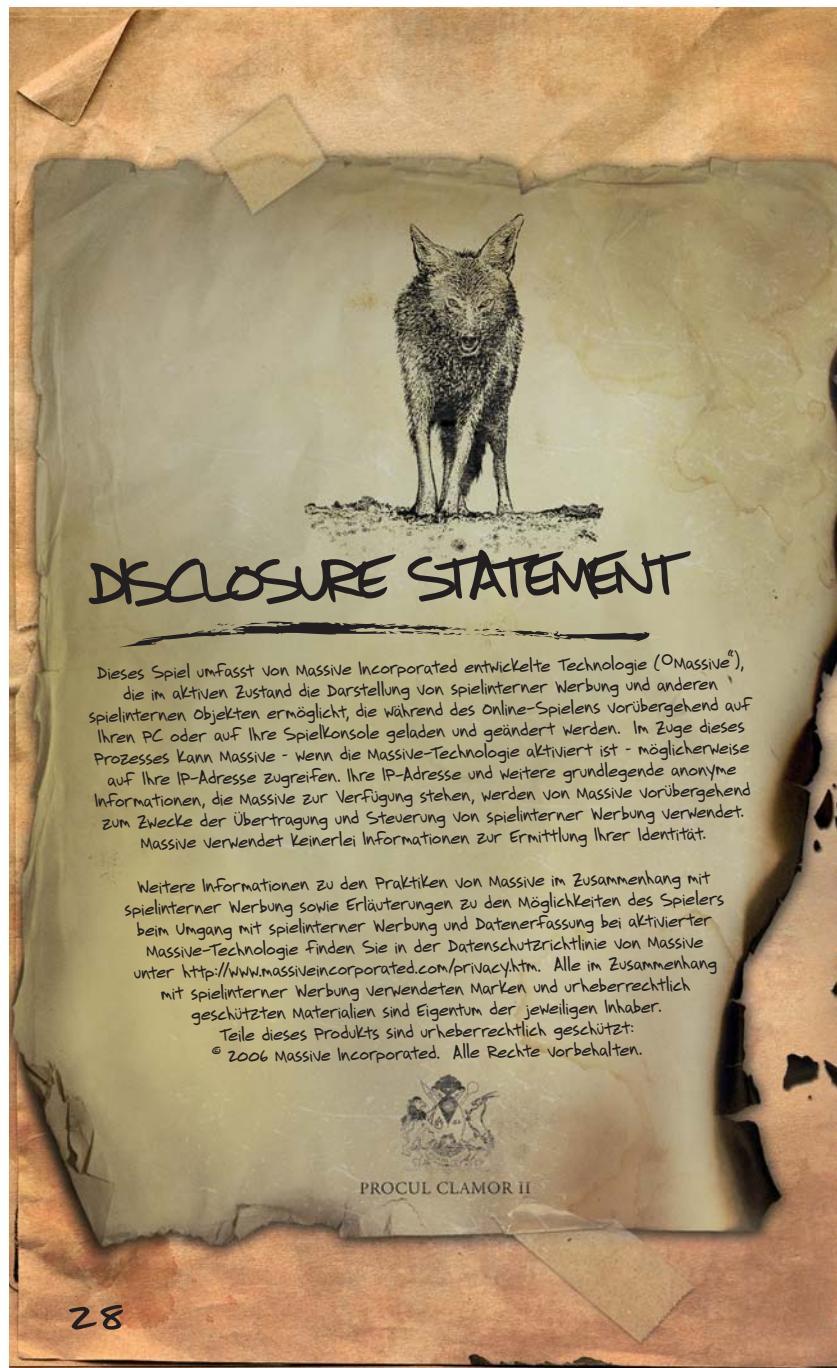


- o **Waffenwechsel-/Vorschau:** Sie können scrollen, um sich mit verfügbaren Waffen auszurüsten oder um Waffen für Ihre Klasse zu begutachten, die Sie noch nicht mit Diamanten freigeschaltet haben.
- o **Verbessern:** Mit Ihren erworbenen Diamanten können Sie die Klasse Ihrer Wahl verbessern. Drücken Sie **X**, um diese zuzuweisen, und **A**, um Ihre Veränderungen anzunehmen.
- o **Zurücksetzen:** Drücken Sie **Y**, um zurückzusetzen und alle zugewiesenen Diamanten neu zu verteilen. Beachten Sie bitte, dass Sie jedes Zurücksetzen einen Diamanten kostet.

Handbücher

Für jede Waffe kann ein Spieler 3 Handbücher freischalten.

Operationshandbuch	Genauigkeit der Waffe verbessern
Wartungshandbuch	Haltbarkeit der Waffe verbessern
Patronengurt	Gesamtmunitionsvorrat der Waffe vergrößern



UBISOFT-KUNDENDIENST

Kostenloser Kundenservice

Service rund um die Uhr. Wir haben für Sie 24 Stunden täglich an sieben Tagen der Woche geöffnet.
Besuchen Sie uns im Internet unter:

<http://support.ubisoft.de/>

Sollten Sie Fragen oder Probleme mit einem unserer Produkte haben, bieten wir Ihnen hier einfach und kostenlos Antworten bzw. Lösungen auf die meistgestellten Fragen.

Persönliche Unterstützung

Sollten Sie wider Erwarten keine Lösung in unserem Solution Center (unserer Wissensdatenbank) für Ihr Problem gefunden haben, können Sie gerne eine kostenlose Anfrage an unser Supportteam stellen. Nutzen Sie dazu bitte die „Fragen Sie uns“-Schaltfläche im Solution-Center unter:

<http://support.ubisoft.de/>

Kostenpflichtiger Kundenservice

Unsere Kundendienst-Mitarbeiter stehen Ihnen von Mo-Fr 09:00 - 19:00 Uhr unter der kostenpflichtigen Rufnummer 0900 - 1824832 (0,24 Euro/Minute aus dem Festnetz der deutschen Telekom) hilfreich zur Seite. (Die Hotline-Nummer kann nicht aus dem Mobilfunknetz erreicht werden oder wenn eine Sperre für 0900er Nummern aktiviert ist!)

Für die schnellstmögliche Bearbeitung Ihrer Anfrage ist Ihre Mithilfe von entscheidender Bedeutung.

Wir benötigen von Ihnen folgende Informationen:

- Den Kompletten Namen des Produkts.
- Sofern vorhanden, eine genaue Fehlermeldung und eine kurze Beschreibung des Problems.

Natürlich sollten Sie bei Ihrem Anruf möglichst Zugang zu Ihrer Konsole haben, um etwaige Lösungsvorschläge sofort überprüfen zu können.

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir nicht immer in der Lage sind, am Telefon (per Ferndiagnose) alle potentiellen

Fehlerquellen aufzufindig zu machen. Bei Hardwaredefekten müssen Sie sich an den Hersteller der Konsole oder der Peripherie-Geräte (Festplatten, Speicherkarten etc.) wenden.

Grundsätzlich empfehlen wir Ihnen - auch zukünftig - kostenlos via Internet über das Ubisoft-Solution-Center mit uns in Verbindung zu treten. In den meisten Fällen werden wir nur so in der Lage sein, Ihr Problem bei uns zu überprüfen und dementsprechend nachzuvollziehen.

Tipps und Tricks - Sie kommen an einer bestimmten Stelle im Spiel nicht weiter? Sie suchen nach Cheats, um in den nächsten Level zu gelangen? Unsere Tipps-und-Tricks-Spieler-Hotline steht Ihnen täglich von 8:00 - 24:00 Uhr unter folgender Telefonnummer zur Verfügung:

0900 - 1824847 (1,86 Euro/Minute aus dem deutschen Festnetz)

Bitte schicken Sie nie unaufgefordert Produkte und/oder Programme ein. Nehmen Sie bitte immer erst Kontakt zu uns auf, um eine schnellstmögliche Bearbeitung zu gewährleisten.

Hinweise zum Austausch von Spielen

- Handbücher können wir leider nicht umtauschen/ersetzen!
- Wir können Ihnen den Austausch des Spiels/Datenträgers nur für ein Kalenderjahr nach Erstveröffentlichung des Produkts anbieten. Für ältere Spiele können wir leider keine Umtauschgarantie geben.

Ihr Ubisoft-Team